IM-DOL-G4QP-FRA

MARIO SMASH FOOTBALL™

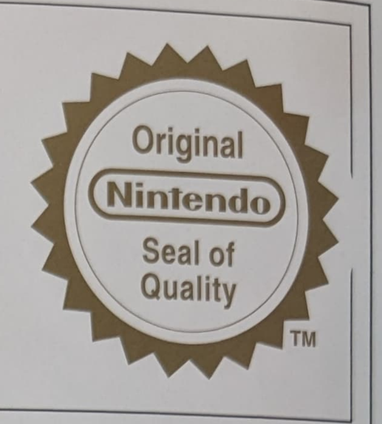


MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 16268471 M/FRO (10.05)

[0705/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque MARIO SMASH FOOTBALL™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.

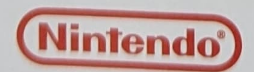


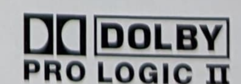
CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.



CE JEU SUPPORTE LES MODES 50 HZ ET 60 HZ.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.





© 2005 NINTENDO.

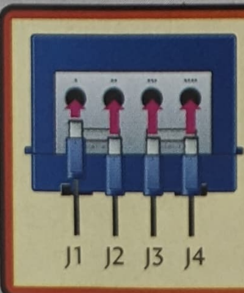
TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2005 NINTENDO.

Sommaire





Ce jeu permet à un, deux, trois ou quatre joueurs de jouer simultanément. Connectez le nombre requis de manettes NINTENDO GAMECUBE dans les ports manette de la NINTENDO GAMECUBE. Un joueur seul peut jouer en insérant une manette dans n'importe quel port.

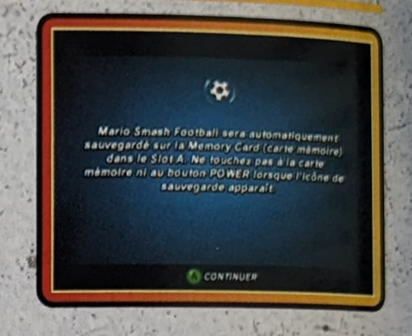


Commencer à jouer

Placez le disque de jeu MARIO SMASH FOOTBALL™ dans votre NINTENDO GAMECUBE et insérez une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le Slot A. Fermez le couvercle de la console et appuyez sur le bouton POWER.



Jouer pour la première fois



Lorsque vous jouez pour la première fois, suivez les instructions à l'écran pour créer un fichier de sauvegarde MARIO SMASH FOOTBALL sur la carte mémoire. Continuez ensuite vers l'**écran titre**.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.

Mode 60 Hz

50Hz 60Hz Modes supportés

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le **mode 60 Hz** (compatibilité PAL60).

Pour activer ce mode, sélectionnez MODE 60 HZ lorsque s'affiche l'**écran de sélection du mode**. Le mode utilisé la dernière fois que vous avez joué avec votre NINTENDO GAMECUBE apparaît en surbrillance. Si vous ne faites aucun choix, le jeu démarrera automatiquement dans ce mode. Si l'affichage de votre TV n'apparaît pas correctement après avoir sélectionné MODE 60 HZ, éteignez votre console puis allumez-la de nouveau et sélectionnez MODE 50 HZ.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément) sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une compatibilité PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.





Après la première fois

Quand le jeu démarre, les données de sauvegarde de MARIO SMASH FOOTBALL sont automatiquement lues sur la carte mémoire et l'**écran titre** apparaît.

Sauvegarder

Le jeu effectue une sauvegarde automatique, mais vous pouvez également sauvegarder en choisissant SAUVEGARDER/CHARGER dans le **menu des options** (page 20). 1 fichier et au moins 5 blocs libres sur la carte mémoire sont nécessaires pour effectuer une sauvegarde.



Ne touchez ni à la carte mémoire ni au bouton POWER pendant que le jeu sauvegarde votre partie. Cela pourrait endommager votre NINTENDO GAMECUBE et/ou votre carte mémoire.

Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une carte mémoire.



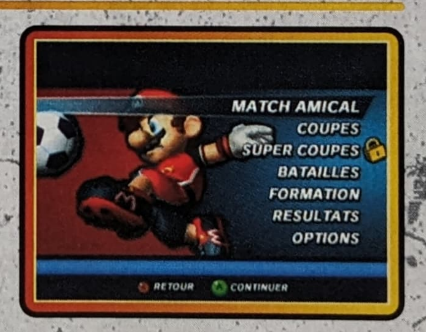
Ecran titre

Appuyez sur START/PAUSE ou sur le bouton A depuis l'**écran titre** pour accéder au **menu principal**.



Ecran du menu principal

Utilisez le Stick directionnel pour choisir un des modes de jeux suivants. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



MATCH AMICAL (pages 14 – 15)
Sélectionnez des personnages et un stade pour jouer un match.

COUPES (pages 16 – 18)
Lancez-vous dans la compétition et tentez de remporter la COUPE BOWSER.

SUPER COUPES (page 18)
Ce mode est disponible après avoir gagné la COUPE BOWSER dans le mode COUPES.

BATAILLES (page 19)
Créez des coupes personnalisées pour 3 à 8 équipes.

FORMATION (page 19)
Apprenez de nouvelles techniques et entraînez-vous pour devenir le meilleur.

RESULTATS (page 20)
Admirez les trophées remportés et vos résultats.

OPTIONS (page 20)
Personnalisez les options de jeu, de son et d'affichage.

Commandes

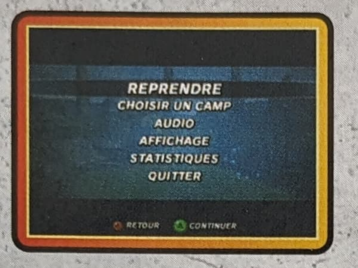


Cette section vous détaille les commandes de jeu ainsi que les commandes des menus affichés à l'écran. Reportez-vous aux pages 8 – 12 pour des explications sur la façon de jouer pendant un match.

Les commandes des écrans de menu sont en **bleu**. Les commandes de jeu sont en **noir**.

START/PAUSE

Ouvrir/Fermer le **menu de pause**



Bouton L

L + A : Passe lobée

L + B : Tir lobé





Stick directionnel

- Choisir une option
- Se déplacer

Manette +

Choisir une option

Bouton A

- Confirmer une sélection
- Faire une passe (Quand le joueur ou le gardien de but est en possession du ballon)
- Choisir de contrôler un autre joueur (Quand le joueur n'est pas en possession du ballon)

Les icônes L + A indiquent que le bouton L doit être maintenu lorsque vous appuyez sur le bouton A.



Bouton B

- Annuler
- Tirer (Quand le joueur est dans le camp adverse)
- Tacler (Quand le joueur n'est pas en possession du ballon)
- Dégager (Quand le gardien de but ou un joueur a le ballon dans sa moitié de terrain)

Bouton R

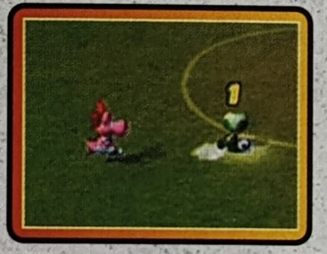
R + Stick : Boost

Bouton Z

Changer l'ordre des objets

Bouton Y

- Dribbler (Quand le joueur est en possession du ballon)
- Percuter (Quand le joueur n'est pas en possession du ballon)





Bouton X

Utiliser un objet

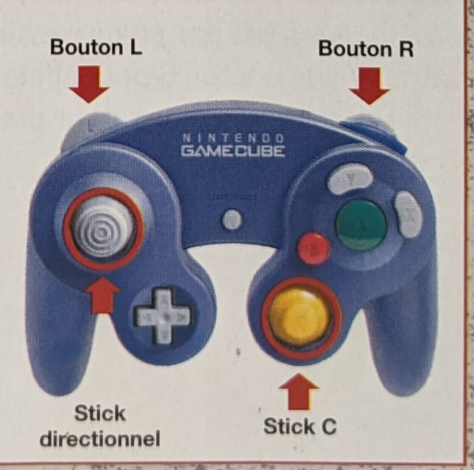
Stick C

Dribbler (Quand le joueur est en possession du ballon)

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.





Techniques de jeu

Il s'agit des actions qui peuvent être effectuées pendant un match. Gardez-les toujours à l'esprit et utilisez toujours l'action qui correspond à la situation.



Se déplacer / Boost

Déplacez le joueur en bougeant le Stick directionnel dans la direction voulue. Quand vous déplacez votre joueur, appuyez sur le bouton R pour le faire accélérer. Utilisez cette technique avec précaution car le ballon peut être perdu très facilement !

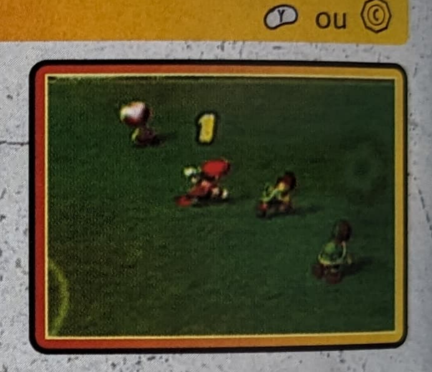




Dribbler

ou

Appuyez sur le bouton Y ou sur le Stick C pour permettre au joueur d'éviter un tacle de l'adversaire. Utilisez cette technique quand un joueur adverse se rapproche de vous !



Choisir de diriger un autre joueur

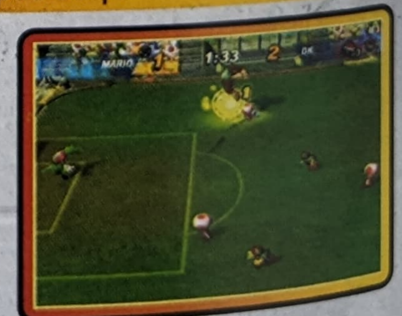
Appuyez sur le bouton A pendant un match quand votre équipe n'est pas en possession du ballon pour déplacer le curseur vers le joueur de votre équipe le plus proche du ballon. Utilisez cette technique pour une défense rapide !



Tacler

B Quand vous n'êtes pas en possession du ballon

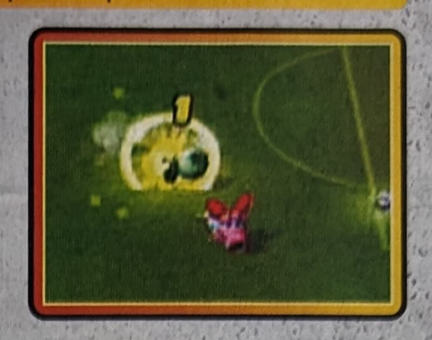
Quand votre joueur n'est pas en possession du ballon, appuyez sur le bouton B pour effectuer un tacle. Utilisez cette technique pour prendre le ballon à votre adversaire !



Percuter

Ⓨ Quand vous n'êtes pas en possession du ballon

Quand vous n'avez pas le ballon, appuyez sur le bouton Y pour percuter et assommer un joueur adverse. Votre adversaire recevra un objet si vous percutez un de ses joueurs alors qu'il n'est pas en possession du ballon.

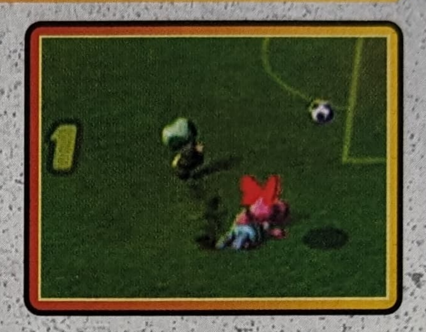




Dégager

Ⓑ Lorsque le ballon est dans votre moitié de terrain

Lorsque vous êtes en possession du ballon dans votre moitié de terrain ou lorsque le ballon est perdu dans votre moitié de terrain, appuyez sur le bouton B pour dégager le ballon avec un tir puissant. Utilisez cette technique lorsque l'adversaire vous attaque !





Passe au sol

Ⓐ + ◎ Quand vous êtes en possession du ballon

Lorsque vous êtes en possession du ballon, appuyez sur le bouton A pour faire une passe au sol en direction d'un équipier. Dirigez la passe à l'aide du Stick directionnel et appuyez sur le bouton A.



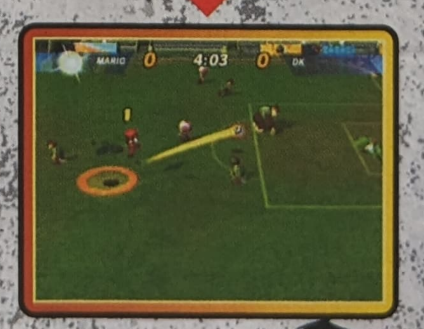


Tirer

Ⓑ + ◎ Quand vous êtes en possession du ballon

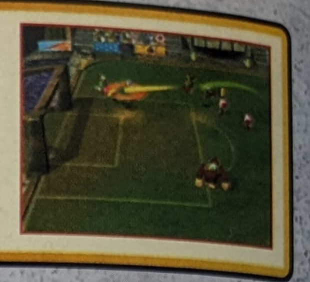
Appuyez sur le bouton B lorsque vous êtes dans la moitié de terrain adverse pour effectuer un tir. Utilisez le Stick directionnel pour orienter la direction du tir puis appuyez sur le bouton B. Plus vous maintenez le bouton B appuyé, plus votre tir sera puissant. Appuyer légèrement permet d'effectuer un tir rapide.





Passe parfaite et tir parfait

Passez le ballon à un joueur démarqué près du but adverse pour effectuer une passe parfaite. Tirer directement à la réception d'une passe parfaite permet d'effectuer un tir parfait plus puissant.

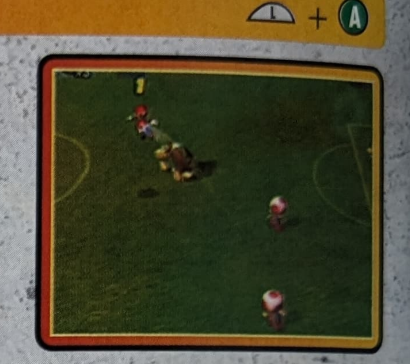




Passe lobée

L + A

Lorsque vous êtes en possession du ballon, maintenez le bouton L et appuyez sur le bouton A pour effectuer une passe lobée. Faire une passe lobée près du but adverse permet de donner le ballon à un équipier démarqué.

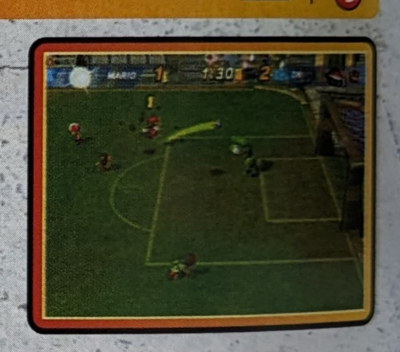




Tir lobé

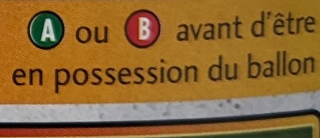
L + B

Lorsque vous êtes en possession du ballon, maintenez le bouton L et appuyez sur le bouton B pour effectuer un tir lobé. C'est un excellent choix stratégique lorsque le gardien de but adverse est trop avancé.

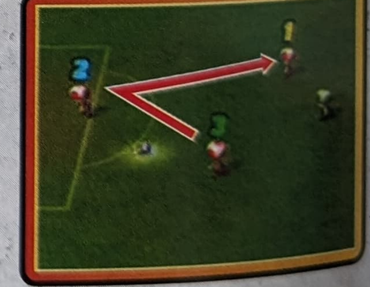




Passe directe / Tir direct



Appuyez sur le bouton A avant la réception du ballon pour exécuter une passe directe sans avoir à contrôler le ballon. Si vous appuyez sur le bouton B dans une situation identique, vous exécuterez un tir direct également sans avoir à contrôler le ballon.







Utiliser les objets

Lorsque vous avez un objet, appuyez sur le bouton X pour l'utiliser. Lorsque vous avez 2 objets, appuyez sur le bouton Z pour sélectionner celui que vous souhaitez utiliser.





Super frappe

Appuyer et maintenir B pendant un tir

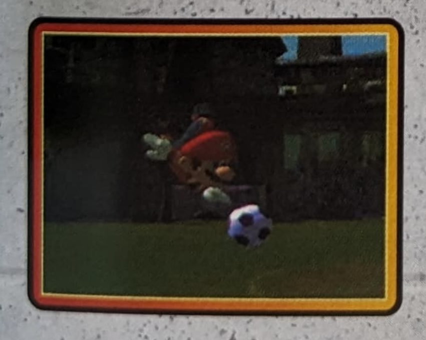
Seul le capitaine de l'équipe peut effectuer une super frappe lorsqu'il est dans la moitié de terrain adverse. C'est un tir très puissant qui compte pour 2 points si le but est marqué. Cependant un adversaire peut facilement subtiliser le ballon avec un tacle car la distance entre le capitaine et le ballon est importante. Utilisez cette technique quand aucun joueur adverse ne se trouve à proximité !



Une jauge s'affiche lorsque le bouton B est maintenu appuyé pendant un certain temps. Appuyez de nouveau sur le bouton B dès que l'indicateur de couleur blanche se trouve sur la marque verte à gauche de la jauge.

Une marque verte s'affiche également à droite de la jauge. Appuyez sur le bouton B de la même manière en respectant le timing.





Arrêtez l'indicateur des deux côtés de la jauge pour exécuter une super frappe. Si vous réussissez à arrêter l'indicateur au milieu des marques vertes, vous réussirez un tir imparable.

Liste des techniques

Voici une liste des différentes techniques de jeu. Entraînez-vous à jouer en consultant cette liste.

Techniques de déplacement

Se déplacer	
Boost	R +
Dribbler	Y ou C

Techniques offensives

Passe	A
Passe lobée	L + A
Passe directe	A avant d'être en possession du ballon
Passe parfaite	Faire une passe à un équipier devant le but adverse
Tirer	B
Tir lobé	L + B
Tir direct	B avant de toucher le ballon
Tir parfait	B avant de réceptionner une passe parfaite
Super frappe	Maintenir B pendant un tir

Techniques défensives

Changer de joueur	A
Tacler	B
Percuter	Y
Dégager	B Lorsque vous avez le ballon dans votre moitié de terrain ou avant de toucher le ballon dans votre moitié de terrain.

Techniques du gardien de but

Passer	+ A
Dégager	B

Lorsque le gardien a le ballon, il sera automatiquement donné à un joueur si vous n'appuyez sur aucun bouton pendant un certain laps de temps.

Utilisation des objets

Alterner les objets	Z
Utiliser un objet	X



Ecran de jeu



Ce chapitre explique comment lire l'écran et le **menu de pause** pendant le jeu. Souvenez-vous que le numéro du joueur correspond au port dans lequel la manette est insérée.



Ecran de match

Quand le temps imparti est écoulé, l'équipe ayant marqué le plus de buts est déclarée vainqueur. S'il y a match nul, des prolongations commencent automatiquement jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque le but en or qui détermine le vainqueur.



Score

Temps restant

Objet

Choisissez un objet avec le bouton Z et utilisez-le avec le bouton X.

Numéro du joueur



Si des étoiles entourent un personnage, cela signifie qu'il est momentanément immobilisé. Le joueur ne pourra pas se déplacer pendant un court laps de temps. Les joueurs seront aussi immobilisés s'ils se font geler ou électrocuter.

Attaque Bowser

Bowser attaque parfois les joueurs au beau milieu d'un match. Faites attention à lui !



Menu de pause

Le **menu de pause** s'affiche si vous appuyez sur START/PAUSE pendant un match. Utilisez le Stick directionnel pour choisir une option et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

REPRENDRE
Continuer le match.

CHOISIR UN CAMP
Déterminer quel joueur va jouer avec quelle équipe pendant un match.

AUDIO
Ajuster le volume de la MUSIQUE, des BRUITAGES et des VOIX. Déplacez le Stick directionnel latéralement pour ajuster le volume.

AFFICHAGE
Choisir le TYPE DE CAMERA entre ZOOM AUTO et ZOOM MANUEL. Si vous choisissez le zoom manuel, le NIVEAU DE ZOOM peut être ajusté en déplaçant le Stick directionnel latéralement. Choisissez l'ASPECT entre NORMAL (4:3) et LARGE (16:9).

STATISTIQUES
Consulter les statistiques du match (buts et nombre de tirs).

QUITTER
Si vous quittez le match et retournez à l'**écran du menu principal** pendant une coupe (pages 16 – 18) ou une super coupe (page 19), le match sera annulé et comptera comme une défaite.

Match amical



Choisissez les capitaines, les équipiers, le stade et jouez des matches avec vos amis ou contre l'ORDI.



Choisir les personnages

Utilisez le Stick directionnel pour choisir le capitaine et les équipiers pour chaque équipe. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



Voir pages 22 – 24 sur les capacités des capitaines et des équipiers.





Choisir une équipe

Choisissez l'équipe que vous désirez diriger. Chaque joueur utilise le Stick directionnel pour choisir une équipe et le bouton A pour confirmer. Une manette affichée au milieu de l'écran entre les concurrents ne sera pas utilisée pendant le jeu.





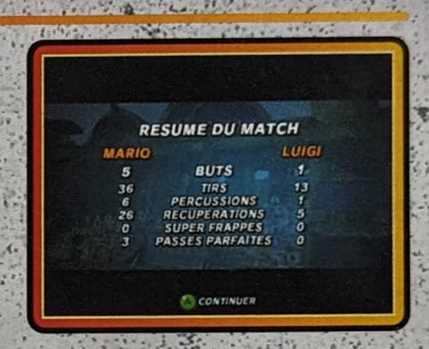
Choisir un stade

Choisissez le stade dans lequel vous désirez jouer (pages 25 – 26). Utilisez le Stick directionnel pour choisir un stade et appuyez sur le bouton A pour commencer le match. Le stade sélectionné apparaît lorsque le match débute.



Terminer la partie

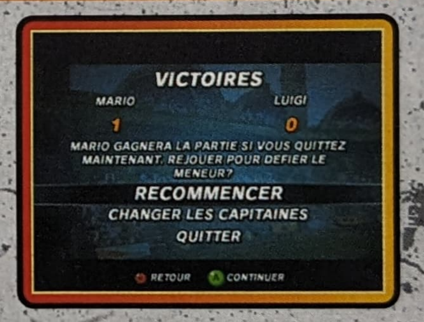
Appuyez sur le bouton A à la fin du match pour afficher le RESUME DU MATCH. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton A, vous accéderez à l'**écran des victoires**.





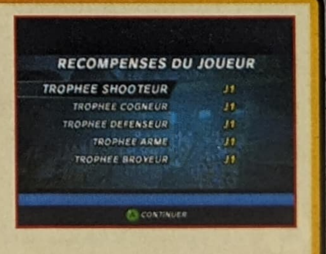
Victoires

Après avoir consulté le nombres de VICTOIRES pour les matches joués jusque-là, utilisez le Stick directionnel pour choisir entre RECOMMENCER, CHANGER LES CAPITAINES ou QUITTER et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.



Récompenses du joueur

Lorsque 2 joueurs ou plus ont joué un match, sélectionnez QUITTER sur l'**écran des victoires** du match amical pour afficher l'**écran des récompenses du joueur** où des trophées tels que TROPHEE SHOOTEUR ou TROPHEE DEFENSEUR sont attribués au meilleur joueur du match.



Coupes

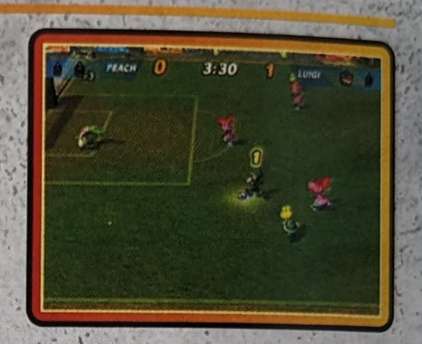


Participez à des compétitions ! Vous pouvez débloquer des coupes en obtenant des bons résultats dans chaque coupe.



Règles des coupes

Un joueur reçoit 3 points pour une victoire en coupe. Aucun point n'est attribué lors d'une défaite dans le temps réglementaire. Le joueur reçoit 1 point pour une défaite en mort subite.



La mort subite arrête automatiquement le match.



Choisir une coupe

Seule la COUPE CHAMPIGNON peut être sélectionnée lorsque vous choisissez COUPES pour la première fois. Si vous obtenez des bons résultats, d'autres coupes seront alors disponibles. Utilisez le Stick directionnel pour choisir une coupe et confirmez votre sélection avec le bouton A.



Conditions de participation aux coupes

COUPE CHAMPIGNON
Lorsque vous jouez au mode coupes pour la première fois, c'est la seule coupe à laquelle vous pouvez participer.

COUPE FLEUR
Vous pouvez sélectionner la coupe Fleur après avoir terminé au moins à la troisième place dans la coupe Champignon.

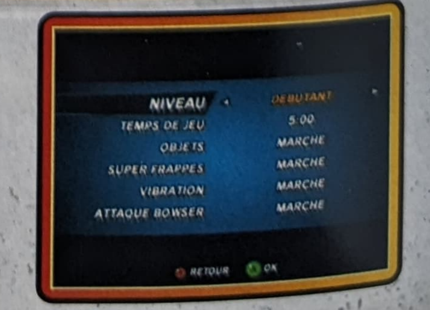
COUPE ETOILE
Vous pouvez sélectionner la coupe Etoile après avoir terminé au moins à la troisième place dans la coupe Fleur.

COUPE BOWSER
Il est possible de sélectionner la coupe Bowser après avoir gagné les coupes Champignons, Fleur et Etoile.



Paramètres du match

Les paramètres du match peuvent être changés avant de commencer une coupe ou en choisissant PARAMETRES dans l'**écran des options** (page 20). Bougez le Stick directionnel de bas en haut ou de gauche à droite pour changer les réglages.





NIVEAU
Choisissez entre DEBUTANT, PROFESSIONNEL, SUPERSTAR ou LEGENDE pour le niveau de difficulté.

TEMPS DE JEU
Choisissez entre 2:00, 3:00, 4:00, 5:00, 10:00, ou 15:00 minutes pour le temps de jeu.

OBJETS
Choisissez si vous désirez utiliser ou non les objets.

SUPER FRAPPES
Choisissez si vous désirez utiliser ou non les super frappes.

VIBRATION
Choisissez entre MARCHE ou ARRET pour la fonction vibration.

ATTAQUE BOWSER
Choisissez si Bowser peut apparaître ou non pendant le match.



Choix des personnages

Choisissez un capitaine et ses équipiers. Utilisez le Stick directionnel pour faire votre choix et confirmez à l'aide du bouton A.



Voir pages 22 – 24 pour les capacités des capitaines et des équipiers.



Ecran des résultats

Avant le début d'une coupe et après chaque match, vous pouvez consulter les victoires et les défaites de chaque équipe. Appuyez sur le bouton A pour continuer.



Consulter les victoires et les défaites

V :	nombre de victoires
DMS :	nombre de défaites en mort subite
D :	nombre de défaites
PTS :	total des points

Appuyez sur le bouton B pour quitter la compétition et retourner au **menu principal**. Une coupe en cours peut être continuée si vous la sélectionnez à l'**écran de sélection des coupes**.



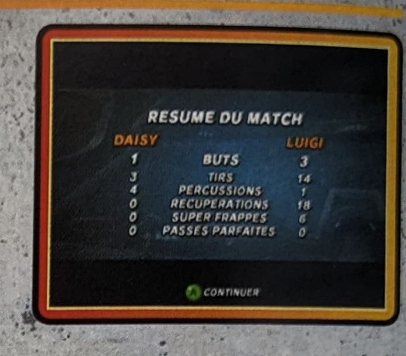
Choisir une équipe

Choisissez l'équipe avec laquelle vous désirez jouer. Chaque joueur utilise le Stick directionnel pour choisir une équipe. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection et commencer le match. Une manette affichée au milieu de l'écran entre les concurrents ne sera pas utilisée pendant le jeu.



Terminer un match

Appuyez sur le bouton A pour afficher l'**écran des résultats** et consulter les résultats du match. Puis continuez vers le match suivant.





Terminer une coupe

Les résultats finaux sont affichés lorsque tous les matches sont terminés. Des bonus, comme des nouveaux stades, deviennent disponibles si des bons résultats ont été obtenus.





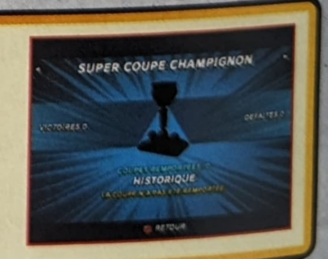
Progression exceptionnelle

La PROGRESSION EXCEPTIONNELLE s'affiche lorsque la coupe est terminée. Il s'agit d'un classement où certains scores sont enregistrés pour atteindre des objectifs tels que le nombre de MATCHES JOUES ou de BUTS MARQUES.



Super coupes

SUPER COUPES est accessible lorsque vous avez gagné la COUPE BOWSER (page 16). Un joueur acquiert des bonus supplémentaires en obtenant des bons résultats dans les super coupes.



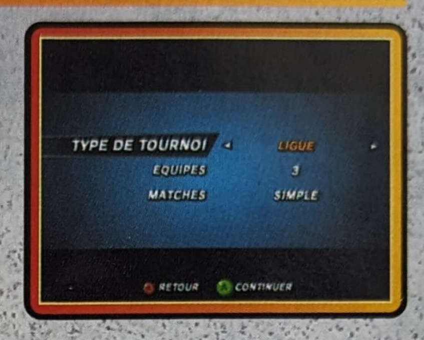


Autres modes de jeu

Ce chapitre décrit les autres modes de jeu. Utilisez FORMATION pour vous entraîner avant de commencer à jouer un match.



BATAILLES



Créez vos propres tournois. Bougez le Stick directionnel de haut en bas pour sélectionner un paramètre puis de gauche à droite pour le modifier. Appuyez sur A pour confirmer votre choix.

TYPE DE TOURNOI
Choisissez LIGUE ou ELIMINATOIRES.



EQUIPES
Choisissez 3 à 8 équipes pour la ligue et 4 ou 8 équipes pour les éliminatoires.

MATCHES
Quand la LIGUE est sélectionnée, choisissez SIMPLE (pour affronter une fois chaque joueur) ou ALLER/RETOUR (pour affronter deux fois chaque joueur).

Etapes du mode batailles

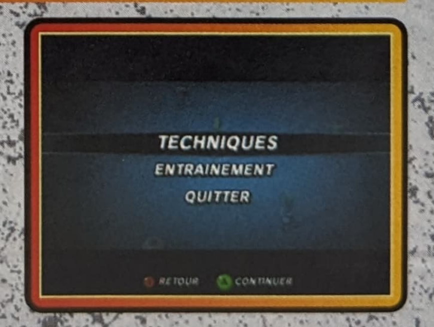
1. Paramètres du match (page 16)

2. Choix des personnages
La méthode pour le choix des personnages est la même que celle pour les COUPES (pages 17), mais les personnages peuvent également être choisis au hasard en appuyant sur le bouton Y.

3. Ecran des résultats (page 17)
Une fois les paramètres sélectionnés, appuyez sur START/PAUSE pour accéder à l'**écran des résultats**. La procédure est ensuite identique à celle du mode coupes.



FORMATION



Avec une bonne FORMATION, vous serez imbattable. Après avoir sélectionné un capitaine et une équipe, utilisez le Stick directionnel pour choisir un des modes (voir page suivante) et confirmez votre choix à l'aide du bouton A.

TECHNIQUES
Entraînez-vous aux 12 techniques telles que les boosts, passes au sol et tacles.

ENTRAINEMENT
Mettez en pratique la théorie.

QUITTER
Retourner au **menu principal**.



RESULTATS

Admirez les TROPHEES, SUPER TROPHEES et TROPHEES D'EXCEPTION que vous avez gagnés. Utilisez le Stick directionnel pour choisir une option et le bouton A pour confirmer une sélection. Utilisez le Stick directionnel pour visualiser chaque trophée.

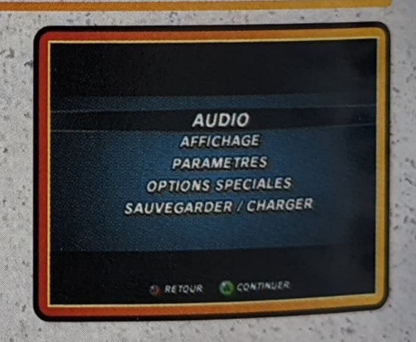






OPTIONS

Vous pouvez modifier certains paramètres. Utilisez le Stick directionnel pour choisir une option et confirmez avec le bouton A.



AUDIO
Ajustez les paramètres audio de la même façon que dans le **menu de pause** (page 14). Vous pouvez également changer le MODE entre MONO, STEREO et DOLBY PRO LOGIC II.

AFFICHAGE
De la même façon que dans le **menu de pause**, les réglages du TYPE DE CAMERA et de l'ASPECT peuvent être changés.

PARAMETRES
Réglez les paramètres comme expliqué pages 16 – 17.

SAUVEGARDER / CHARGER
Sauvegardez et chargez les données de jeu. Une carte mémoire doit toujours être insérée dans le Slot A.



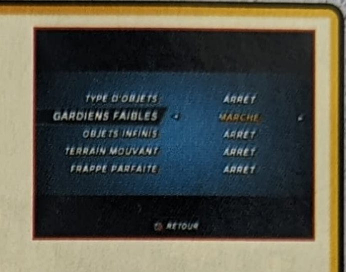
OPTIONS SPECIALES

Cette option est débloquée en fonction de votre progression dans le jeu. Vous pouvez modifier certains paramètres de jeu tels que le TERRAIN MOUVANT ou les OBJETS INFINIS.

NOTE : Les coupes et les super coupes ne sont pas affectées par les options spéciales.

A propos des options spéciales

Les OPTIONS SPECIALES vous permettent d'apprécier le jeu autrement que lors des matches normaux, par exemple avec les GARDIENS FAIBLES ou le TYPE D'OBJETS. Alors, laissez-vous tenter.



 OBJETS

La première étape pour devenir un champion est d'acquérir la maîtrise des différents types d'objets qui apparaissent pendant un match. Mémorisez l'effet de chaque objet. En plus de ceux détaillés ci-dessous, certains objets lancent une multitude de carapaces dans plusieurs directions.



Carapace verte
Les carapaces vertes assomment les personnages.



Carapace rouge
Les carapaces rouges suivent les personnages et les assomment.



Carapace bleue
Les carapaces bleues congèlent les personnages sur place.



Carapace à pointes
Elles envoient des carapaces à pointes qui rebondissent sans arrêt et assomment les personnages.



Banane
Lancez des peaux de bananes pour faire glisser vos adversaires.



Bob-omb
Envoyez des bombes pour faire voler vos adversaires.



Chomp
Le Chomp déchaîné immobilise tous les joueurs adverses qu'il touche...



Champignon
Ils augmentent la vitesse de déplacement pendant un laps de temps.



Etoile
Elles rendent invincible pendant un laps de temps.

Personnages



Capitaines

Chacun des personnages suivants peut être sélectionné comme capitaine d'une équipe. Le numéro à côté du nom correspond au numéro du maillot et le texte souligné correspond à la super frappe du capitaine. Seuls les capitaines peuvent réaliser des super frappes.

1 Mario



FRAPPE DE FEU

Très bon en attaque et en défense, Mario est aussi connu pour motiver ses équipiers avant un match. Les capacités complètes de Mario font de lui un chef solide et fiable. Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'ajouter que Mario est le joueur le plus célèbre de la ligue.

2 Luigi



VORTEX INFERNAL

Luigi se joue des défenseurs. Son incroyable technique de passe lui permet d'envoyer le ballon à n'importe quel équipier. Luigi déconcerte ses adversaires avec des tactiques osées. Il a gagné le respect des aficionados du football.

10 Peach



FRAPPE ROYALE

Elle est très rapide et a une grande facilité pour anticiper les mouvements de ses adversaires. Peach dirige son équipe avec clairvoyance et une maîtrise parfaite des techniques de jeu. Ne pas la prendre au sérieux peut s'avérer fatal...



9 Daisy

FRAPPE TORPILLE

Le talent de Daisy réside dans son jeu de jambes précis et rapide. Son attitude sur le terrain colle parfaitement avec son état d'esprit. On la surnomme « la tireuse talentueuse ».



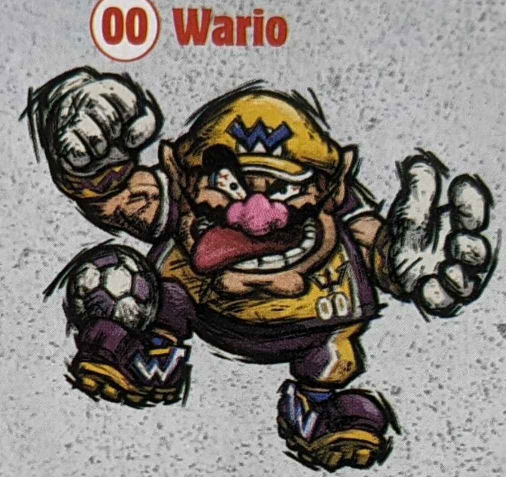


8 Yoshi

TIR DU DRAGON

Ses nombreuses victoires sont dues à son talent et à son enthousiasme. Yoshi dirige son équipe d'une façon courageuse et posée. Ne sous-estimez pas Yoshi, car ce manque de respect pourrait être une grossière erreur.

00 Wario



EXPLOSION DE BIDON

C'est une vraie tête de lard ! Acharné et agressif, Wario n'arrêtera que s'il obtient la victoire. Il attaque de tous les côtés, alors soyez attentifs et ouvrez l'œil !

0 Waluigi

TIR FUSEE

Grâce à ses longues jambes, Waluigi tire des boulets de canon. Mais son ego semble être son plus grand adversaire. Il aime attaquer et il est à l'affût du moindre tir.





POINGS KONG

Faible en défense mais puissant en tirs et en tacles, le talentueux Donkey Kong peut écraser même les meilleurs joueurs. Même sous la pression d'une attaque, il continuera à se frapper la poitrine ! N'en soyez pas surpris...

Toad



Toad utilise sa vitesse pour revenir rapidement en défense et pour dribbler efficacement dans ses lancées offensives. Ses aptitudes complètes en font un partenaire idéal.

Frères Marto



Quand le ballon est renvoyé au centre, les frères Marto n'hésitent jamais à sauter pour faire une tête. Très pugnaces, ces équipiers donnent toujours le meilleur d'eux-mêmes. Intraitables, sans complaisances et réalistes, ces gars sont capables de tout !

Birdo



Ses capacités offensives sont bluffantes. Birdo est toujours le meilleur choix si vous avez besoin de marquer des points.



Koopa



L'assiduité et les efforts de Koopa sur le terrain en font un très bon choix pour chaque capitaine de la ligue. Sélectionner Koopa dans son équipe est un sérieux atout.



Stades



PIPELINE CENTRAL

Un stade de grande capacité construit en l'honneur de Mario et Luigi. Ce stade possède un design unique dans la ligue car sa surface est en béton et il est situé très haut dans les airs. Pipeline central est le stade le plus élevé de toute l'histoire du sport.







LE PALAIS

La résidence d'une famille royale était autrefois bâtie ici. Il s'agit donc d'un stade avec une grande tradition. La surface est en gazon et les murs sont recouverts de mousse, ce qui donne un aspect mystique à cet endroit. Ce stade a abrité beaucoup de finales de championnat et il est incontournable pour les vrais fans de sport.





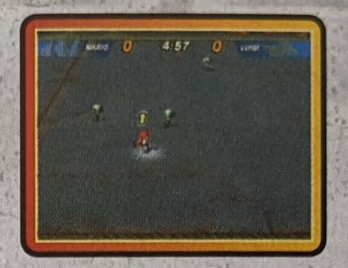




LE SOUTERRAIN

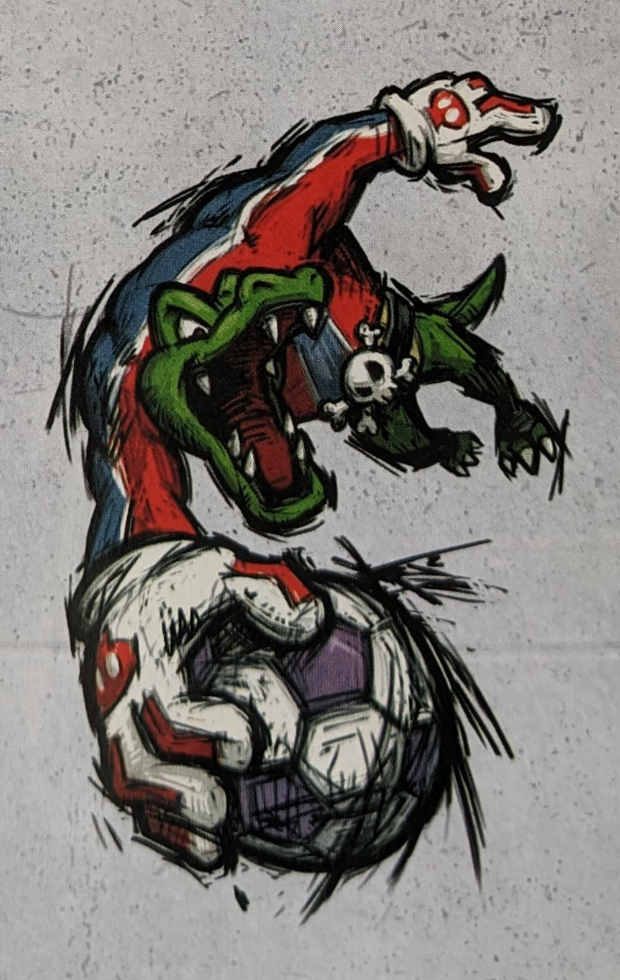
Créé par Wario et Waluigi, le souterrain est situé quelque part dans les profondeurs de la ville. Ce stade a une des capacités les plus importantes de la ligue et les W situés dans les gradins donnent à ce stade un aspect visuel très intéressant. Wario et Waluigi sont tous les deux invaincus sur ce terrain.







Au fur et à mesure de votre progression, vous parviendrez à débloquer de nouveaux stades. A vous de tous les découvrir !!



Crédits

NEXT LEVEL GAMES STAFF CREDITS

Production Team

Programming
Mike Cline
Mike Vlad Cora
Keith Hentschel
Bryce Holliday
Kris Lang
Louis Ong
Tedd Streibel
Jaap Suter
Andrew Top
Hewan Woolley
Jack Yee

Front End Design and Art
Neil Singh

Character Modeling and Technical Art
Scott Lube Lubker

Character Modeling
Jonathan Yao

Environment Art
Arnel Labarda
Anthony Leonati
Kate Liu
Adam Munton
Darcy Patko

Lead Animation and Special Effects
Rob Willock

Animation
Reece Mills
Aric Norine
Henry Truong
Marie Wyatt

Concept Art
Barret Chapman
Nigel Quarless

Sound Design and Music / Voice / Voice Scripting
Craig Robertson

QA Team Lead
Chris Cleroux

QA
Jamie Ip
Warren Mirko
Philip Smith
Matt Smits

Game Director
Mike Inglehart

Game Design
Brandon Gill

Technical Director
David Catlin

Art Director
Cassidy Scott

Producers
Justin Dowdeswell
Ken Yeeloy

Additional Work

Jon Adkins
Steven Brekelmans
Jason Carr
Michael Haslam
Rod Higo
Glenn Jamison
Gary Kwok
James Laurenstin
Kalvin Lyle
Rob McInnis
Alden Phipps
Jim Randall
Steve Royea
Arthur Shimizu
Derek Stenning

Additional Music
Kyle Nordman – Swara Studio Ltd.

Next Level Games

CEO
Douglas Tronsgard

Director of Development
Edoardo De Martin

Marketing Director
Grace Kim

Office Manager
Melodie Li

IT
Bryan Buecking
Trevor Clark

Receptionist
Lyela Pangilinan

Special Thanks

Martin L'Heureux
Mayumi Tamura

NINTENDO STAFF CREDITS

Executive Producer
Satoru Iwata

Producer
Kensuke Tanabe

Supervisor
Shigeru Miyamoto

Coordination
Akiya Sakamoto
Toshihiko Okamoto
Yuji Ichijo

In-Game Graphic Supervisors
Yusuke Nakano
Yo Ohnishi
Kanae Kobata
Aya Oyama
Shigehisa Nakaue
Tsuyoshi Watanabe

Voice
Takashi Nagasako
Toshihide Tsuchiya
Motoki Takagi
Kazumi Totaka

Technical Support
Yoshihito Yasuda
Shintaro Jikumaru

Artwork
Yoshinori Oda
Nanako Kinoshita
Yasuo Inoue

Illustration
Masanori Sato

Special Thanks
Kouji Kondo
Shinya Takahashi
Naoki Mori
Akito Nakatsuka
Tomokazu Abe
Tomoaki Kuroume
Tomoko Ichikawa
Yoshifumi Masaki
Kiyohiko Ando
Super Mario Club
PolyAssets United Inc.

NINTENDO OF AMERICA STAFF CREDITS

Supervisor
Brett Gow

Bilingual Product Specialist
Chiko Bird

Voice
Charles Martinet
Kenny James
Kelsey Hutchison
Deanna Mustard
Nicole Mills

Nintendo Testing Team
NOA Product Testing Dept.

Vice President, Engineering
Yoshinobu Mantani

Product Testing Sr. Manager
Robert Crombie

Product Testing Manager
Kyle Hudson

Product Testing Supervisors
Eric M. Bush
Sean Egan

Sr. Project Coordinator
Tim Casey

Communications Coordinator
Mika Kurosawa

Text Edition
Teresa Lillygren

Product Testing
Kathy Huguenard

Bilingual Product Testing
Tomoko Mikami

Special Thanks
Mike Fukuda
Tom Prata
Jeff Miller

NINTENDO OF EUROPE STAFF CREDITS

European Localisation

Coordination
Andy Fey

Translation
Nick Ziegler (English)
Daniel Schäfers (German)
Pierre Sanchez (French)
Jesús Ángel Rodríguez (Spanish)
Andrea Salvi (Italian)

Manual Localisation and Layout
Robert de Boer (Dutch)
Silke Sczyrba
Daniela Schmitt
Martina Lienhard
Carolin Fickert
Monika Humpe
Sabine Möschl
Nadine Straub
Martin Heyne
Sascha Nickel

Tous droits, y compris les copyrights du jeu, scénario, musique et programme, réservés par NINTENDO.



La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :











Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION


DROGUE


EPOUVANTE


CONTENU SEXUEL


VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel : 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

SOS NINTENDO
08.92.68.77.55*
7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

[0503/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et / ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat ; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

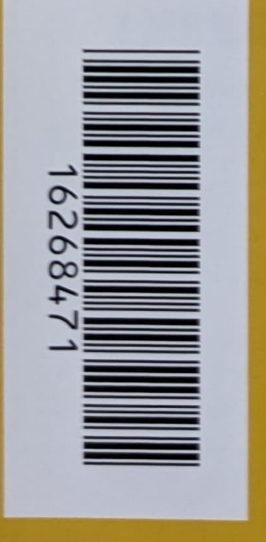
Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.





France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE